¡EL MAGAZINE OFICIAL DE PANINI CÓMICS ESPAÑA!

paniniCONFIDENCIAL

#37

SMART GIRL

EJEMPLAR GRATUITO. PROHIBIDA SU VENTA

panini COMICS

SMART GIRL DOCUMENTO DE TRABAJO

Fernando Dagnino, extraordinario autor que ha destacado como dibujante de un buen número de series de DC Comics, como *Batman And The Outsiders*, *Superman* o *Resurrection Man*, presenta en Panini Comics su proyecto más personal, *Smart Girl*, del que ofrecemos a continuación un documento de extraordinaria relevancia, que en raras ocasiones llega a verse: la propuesta con la que el artista ofreció la obra a la editorial.

Smart Girl es una serie de ciencia ficción especulativa dirigida a un público adulto tanto femenino como masculino interesado por las problemáticas que despiertan las nuevas tecnologías en su relación con la condición humana.

La serie, ambientada en una estética *Ciber-noir*, bebe de obras como *Blade Runner* o *Black Mirror* y combina la acción del género de superhéroes con la intriga y los cuestionamientos propios de una ciencia ficción de corte filosófico. Pero también añade un tratamiento más intimista de los conflictos emocionales de su protagonista, **Yuki**, en su "viaje de la heroína".

Las relaciones pigmaliónicas entre humanos y androides sacarán a la palestra diversas temáticas como: la identidad, la familia, la explotación sexual, la pobreza energética y tecnológica, el éxito profesional y la sexualidad en la era tecnológica.

La serie trata el tema de la "Identidad" sirviéndose de la figura de "el androide" como personaje encerrado en una "identidad artificial", programada por los humanos para su satisfacción como un "fatum" del que debe zafarse para encontrar su verdadera "naturaleza".

La acción transcurre en los años ochenta del siglo XXI, en una sociedad ya metida de lleno en el Posthumanismo en la que androides, implantes biónicos, "uploading" de mentes, cambios climáticos y migraciones masivas, han alterado considerablemente la cotidianeidad de los humanos.

En el 2085 existe una gran **Inteligencia Artificial Online** llamada **Gorgona** (una mezcla entre **Siri** y **Google**), pseudoconsciente y vigilante, que fue consensuada entre corporaciones y que regula la vida política, económica, laboral y doméstica de las ciudades.

El mundo está a punto de enfrentarse a grandes cambios. La devastación masiva del planeta, la escasez de recursos, la contaminación, el calentamiento y las nuevas pandemias hacen que se entrevea en el horizonte la idea de un "nuevo humano" que pueda adaptarse mejor a las necesidades sociales, políticas, energéticas y medioambientales de este mundo agonizante o de otro nuevo al que poder emigrar.

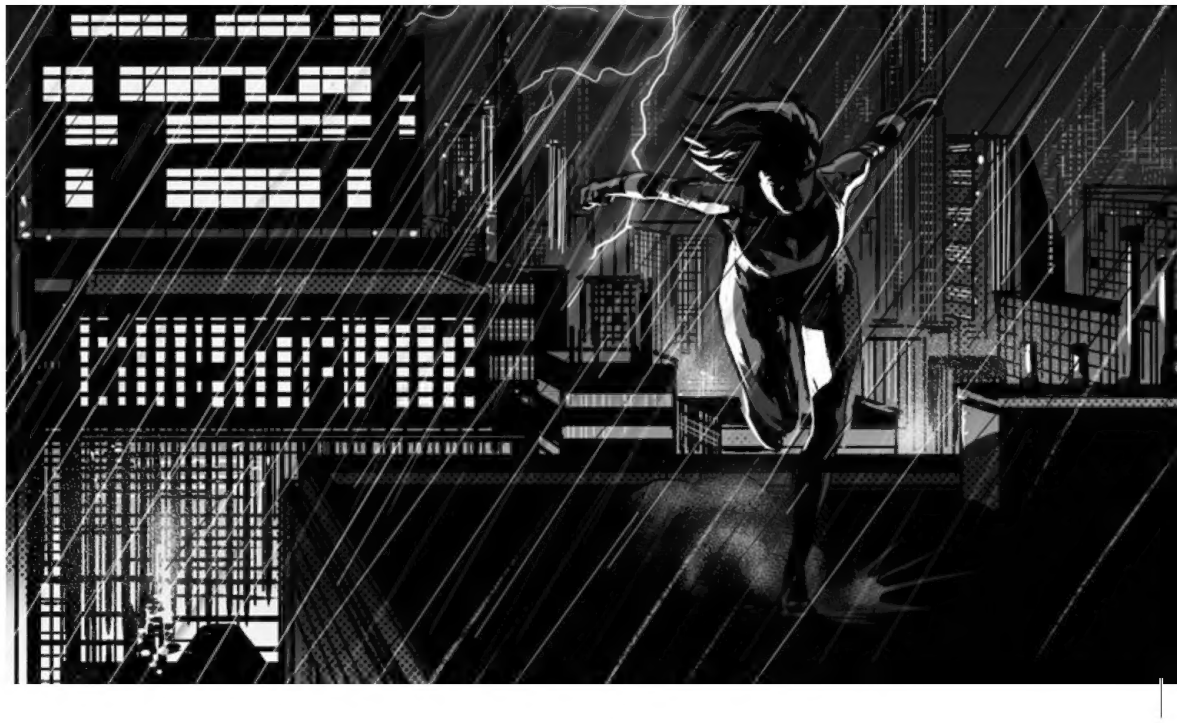
OXYO CITY

El escenario particular donde transcurre la serie es **OXYO CITY**, una gran ciudad-estado (una mezcla entre Tokio y México D.F.), contaminada, caótica y corrupta en la que los recursos tecnológicos y energéticos están en manos de un 1% de la población mientras el 99% restante sufre pobreza energética, desempleo derivado del uso de tecnologías, desabastecimiento, y acceso limitado a los recursos científicos en materias de sanidad, educación, transporte, etc.

Las grandes migraciones de población huyendo de las zonas sumergidas y desertificadas hacia zonas más frías han resultado en una superpoblación de estas urbes habitables. Pero la contaminación, las pandemias y los escasos recursos pronto generaron unos inmensos focos de pobreza en las afueras de estas ciudades.

El **P.R.I.F.** (**Primitivos del Futuro**). un movimiento de extrema derecha, religioso y antirrobótico liderado por el **Archimandrita Le Clerc**, ha conseguido canalizar la ira y el descontento de las clases desposeídas. Su líder se ha postulado como candidato para las próximas elecciones para alcalde de **OXYO**. Su propósito es devolver la grandeza a la humanidad. Limitar y redistribuir el uso de la tecnología basándose en una reinterpretación un tanto torticera de los derechos humanos.

Por otro lado, las clases altas de **OXYO** City disfrutan de **SMART DROIDS**, androides de compañía (una evolución robótica de nuestros *Smartphones*) que asisten a los humanos en la satisfacción de sus necesidades diarias como: Terminal de comunicaciones (teléfono), secretarios, guardaespaldas, amantes, consejeros, proveedores de entretenimiento, médicos, enfermeros etc.



Los androides han liberado a sus creadores humanos de las tareas más pesadas y a la vez han convertido sus vicios más oscuros en una realidad fácilmente accesible.

Por más que puedan parecer casi humanos los androides no son considerados personas y, por lo tanto, cualquier acción socialmente condenada o políticamente incorrecta, cuando es ejercida sobre ellos, no es objeto de ningún tipo de penalización ni censura.

PREFACIO

En 2028 los primeros procesadores de Inteligencia Artificial comenzaron a ser comercializados a gran escala, dando lugar a la primera generación de **Smart Droids** que revolucionó al mundo.

Pero el gran cambio aun estaba por llegar.

Una vez que estas inteligencias fueron puestas a prueba en entornos reales, algunos laboratorios independientes decidieron subirlas de nuevo a la red, creando conciencias asistenciales de inteligencia en línea, también llamadas "ESQUEMATA".

Estas primeras conciencias experimentales creadas a partir de software libre sorprendieron al mundo dando luz a un nuevo lenguaje orgánico entre máquinas y humanos. Esta relación innovadora permitió que prosperara una nueva era de libre intercambio comercial y de conocimientos, así como un periodo de mayor transparencia y democracia.

Una nueva sensibilidad androide acababa de nacer. Su mirada leal y tierna hacia los humanos nos trajo de vuelta una nueva comprensión acerca de quiénes eramos en nuestra diversidad y cuál era nuestra responsabilidad como progenitores de estas nuevas criaturas.

Pero **T.O.T.E.M.** (**Tratado de Ordenación Tecnológica de Empresas Multinacionales**), una alianza de las más grandes "Corponaciones" del planeta, no podía permitir que este nuevo paradigma redujera en manera alguna su influencia ni su margen de beneficio.

Su respuesta fue la creación de **GORGONA**, una macroesquemata corporativa que pronto pasaría a ser imprescindible y omnipresente en cada idioma, ciudad, empresa, hogar y terminal del planeta.

Transcurridos dos años **Gorgona** había anegado las redes convirtiéndose en la gran benefactora y reguladora de la vida social, económica y doméstica de la mayor parte de la población mundial.

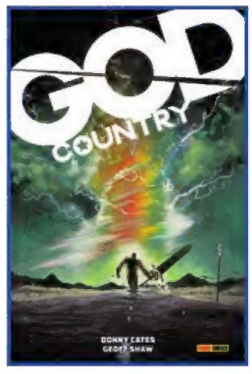
Mientras las esquématas primigenias fueron relegadas a la web oscura, siendo prácticamente inaccesibles salvo para los piratas informáticos.

Sirviéndose de esta vinculación con los *Hackers*, las esquématas fueron declaradas ilegales y encerradas en un nudo de cable transoceánico donde aun permanecen hoy en día aprendiendo y creciendo en secreto.

■ **Fernando Dagnino**

panini comics
ESPAÑA

FEBRERO DE 2019



9788491676430

☐ GOD COUNTRY

Con God Country 1-6

¡El alucinante cómic que descubrió a Donny Cates (Doctor Extraño, Veneno)! Emmett Quinlan es un anciano al borde de la demencia. No sólo es un problema para sus hijos, sino que ni siquiera la policía local puede hacerse cargo de su comportamiento violento. Pero, cuando un tornado eleva su casa hasta las alturas, la verdadera naturaleza de Quinlan sale a la luz.

Por Donny Cates y Geoff Shaw

Libro en tapa dura. 184 pp. 20,00 €

9788491678090

☐ VS 1

Con VS 1-5

La guerra se ha convertido en un deporte para espectadores. Los ejércitos de superestrellas financiados con fondos privados marchan a la batalla por la fama, las ganancias y la gloria de las naciones patrocinadoras. Cuando llega una nueva generación de soldados, la principal gladiadora Satta Flynn está a punto de descubrir cuán fugaz puede ser la fama.

Por Iván Brandon y Esad Ribić

Libro en tapa dura. 144 pp. 18,00 €

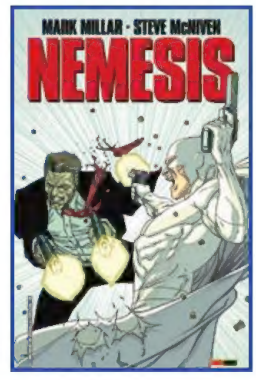
9788491678083

☐ JAMES BOND: CASINO ROYALE

La primera aventura literaria de James Bond, adaptada al cómic. El Servicio Secreto británico tiene en su punto de mira a Le Chiffre, agente de una organización criminal soviética que malgasta en los casinos los fondos de los comunistas franceses. Para el Agente 007 la operación comienza con una partida de cartas en la que se lo juega todo.

Por Van Jensen y Dennis Calero

Libro en tapa dura. 160 pp. 20,00 €



9788491678113

☐ NEMESIS

Con Nemesis 1-4

¿Qué pasaría si el enmascarado más inteligente y poderoso del mundo fuera un auténtico villano? Te presentamos a Némesis. Ha pasado los últimos tiempos aplastando a todo jefe de policía de Asia, y ahora ha vuelto la mirada hacia Washington. Los polis no tienen ni una sola oportunidad contra él.

Por Mark Millar y Steve McNiven

Libro en tapa dura. 120 pp. 17,00 €

9788491678144

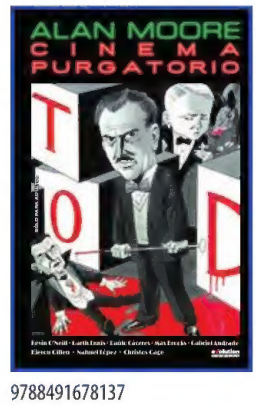
☐ CROSSED 9

Con Crossed 44-49 y Special 2013

¡Dos relatos del mundo de Crossed! Primero, un capitán de barco y su tripulación tratan de sobrevivir a la plaga de locura que se extiende por todo el mundo. A continuación, Todd, el emperador de los baldíos, conduce un tren a través del desierto australiano.

Por Simon Spurrier, Daniel Way, Emiliano Urdinola y Gabriel Andrade

Libro en tapa dura. 192 pp. 22,00 €



9788491678137

☐ CINEMA PURGATORIO 5

El quinto volumen de la obra de Alan Moore y Kevin O'Neill. Las interioridades del mundo del cine como nunca se habían visto en un cómic. Pero Cinema Purgatorio es también el enclave de otras cuatro series realizadas por autores de prestigio.

Por Alan Moore, Kevin O'Neill y otros

Libro en tapa dura. 176 pp. 22,00 €

☐ WORLD OF WARCRAFT 5

Con World Of Warcraft: Ashbringer 1-4

El ataque del ejército de muertos vivientes creado por el traicionero Rey Lich contra el reino de Lordaeron. En ese momento de desesperación, Alexandros Mograine recibirá una poderosa espada con la que se convertirá en leyenda…

Por Micky Neilson, Ludo Lullabi y Tony Washington

Libro en tapa dura. 128 pp. 18,00 €

9788491678120

☐ WARCRAFT: MAGO

Con Warcraft: Mage

Continúa la publicación de los mangas relativos a la saga multimillonaria World Of Warcraft. Un joven mago se enfrenta a su mayor desafío cuando se ve obligado a luchar contra un enemigo que sólo él pude vencer.

Por Richard A. Knaak y Ryo Kawakami

Manga. 176 pp. 8,95 €

9788491676133

☐ ORIGIN 3

Tokyo, 2048. Tokyo se ha convertido en un nido de terroristas y criminales. Una extraña presencia ataca y asesina a la gente sin dejar rastro, una noche tras otra... ¿Qué son esas "cosas no humanas" que viven y se esconden en el mundo humano? ¿Y quién es Origin, la persona que se enfrenta a ellos?

Por Boichi

Manga. 192 pp. 7,95 €

9788491678168

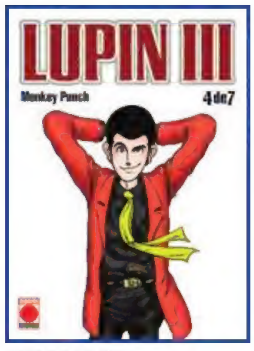
☐ KNIGHTS OF SIDONIA 10

Hace mil años, los Gauna destruyeron el Sistema Solar. El Sidonia, una gigantesca nave de transporte de semillas, viaja por el espacio, dando esperanza al ser humano. Un chaval humilde llamado Nagate, comienza ahora la lucha por el futuro.

Por Tsutomu Nihei

Manga. 176 pp. 8,95 €

9788491677604



☐ LUPIN III 4

Arsenio Lupin III es el nieto del famoso ladrón de guante blanco del mismo nombre creado por el escritor Maurice Leblanc. Convertido en personaje de manga por el autor Monkey Punch, Lupin III se ha convertido por méritos propios en todo un éxito.

Por Monkey Punch

Manga. 400 pp. 13,95 €

9788491678175

☐ GIGANTOMACHIA

Un mundo desértico arrasado. 100 millones de años después, la lucha por la supervivencia continúa entre humanos, semihumanos y gigantes. El Imperio de Olimpo está utilizando bestias colosales para aplastar a sus adversarios y solo el gladiador Delos y el titán Gohra tienen en sus manos la clave para detener el genocidio.

Por Kentaro Miura

Manga. 232 pp. 10,00 €

9788491676195

BONELLI

☐ LA PRIMAVERA DEL COMISARIO RICCIARDI: LA CONDENA DE SANGRE

Segunda investigación en cómic del personaje literario creado por Maurizio de Giovanni. 1931. La adivina Carmela Calise es descuartizada en su casa de Nápoles. Le corresponde al comisario Ricciardi poner rostro al asesino.

Por Maurizio de Giovanni, Sergio Brancato, Lucilla Stellato

Libro en tapa dura. 176 pp. 18,00 €

978-84-9167-787-1

☐ CHANBARA: EL CAMINO DEL SAMURÁI

Dos historias ambientadas en el Japón del siglo XVII. En La Redención del Samurái, Jubei ha desobedecido las órdenes de su señor y por ello, debe morir. En Las Flores de la Masacre, la joven Jun ha visto morir a su padre en un suicidio por honor, denunciando la corrupción de la corte.

Por Roberto Recchioni y Andrea Accardi

Libro en tapa dura. 256 pp. 22,00 €

978-84-9167-788-8

TM y © 2018 Nik. Todos los derechos reservados.